

La chasse au trésor des sorcières

L'antisèche (pour toi, pas pour les apprentis)

Pensée pour les 7-11 ans (lecture + énigmes). Plus jeune, je lis et j'accompagne.

Une chasse très racontée : la maison devient une école de sorcellerie. Le directeur confie une mission (ouvrir son coffre), verrouillé par un sortilège à 4 chiffres. L'enfant gagne ces chiffres en réussissant les épreuves, sans qu'ils soient écrits sur les cartes : c'est en réussissant qu'il les découvre.

Les 4 chiffres se gagnent aux épreuves 3 (potion), 6 (Quidditch), 7 (Horcruxes) et 9 (énigme de Rogue). L'enfant les note au fur et à mesure sur le Parchemin du code (page annexe). Le code final, dans l'ordre, est 2 - 7 - 4 - 9 : je règle le cadenas dessus la veille.

C'est TOI qui déposes les récompenses porteuses des chiffres : sous le bicarbonate du chaudron (objet marqué « 2 »), derrière le panier de Quidditch (carte « 7 »), dans le message des Horcruxes (« 4 »), et au pied de l'escalier (« 9 »). Les cartes, elles, ne donnent jamais la réponse : elles la font gagner.

Préparatifs clés : la potion (chaudron de bicarbonate cachant l'objet, 6 verres colorés dont le ROUGE est du vinaigre), les 5 Horcruxes (objets noirs + morceaux du message scotchés dessous), la carte du Maraudeur à dessiner. En appartement sans escalier, l'énigme de Rogue pointe vers la porte d'entrée.

Où je cache chaque carte, dans l'ordre :

1 La lettre de Poudlard

Carte à cacher : je la remets moi-même (dans une enveloppe) pour lancer le jeu.

À préparer : une enveloppe vieillie ; confie le Parchemin du code (page annexe) à l'enfant dès le début.

2 Le Choixpeau magique

Carte à cacher : près de la porte d'entrée.

À préparer : 3 chapeaux (ou bols retournés). Glisse UN blason (page à découper) sous un seul, et place l'indice suivant dans la pièce de cette maison.

3 La potion du chaudron

Carte à cacher : dans ta salle commune (trouvée grâce au Choixpeau).

À préparer : 6 verres d'eau colorée (colorant), dont le ROUGE est en réalité du vinaigre. Un saladier-chaudron rempli de bicarbonate, et caché dessous un petit objet imperméable portant « 2 » et le mot « miroir ».

4 Le miroir magique

Carte à cacher : collée près d'un grand miroir (salle de bain ou entrée).

5 L'énigme des hiboux

Carte à cacher : sous un coussin du canapé (indiqué par le miroir).

À préparer : aucune préparation : place simplement la carte suivante près d'une fenêtre (la réponse de l'énigme).

6 Le Quidditch

Carte à cacher : près d'une fenêtre (réponse de l'énigme des hiboux).

À préparer : un panier/carton + 3 balles. Derrière le panier, une carte-récompense cachée portant « 7 » et le mot « livres », à remettre une fois les 3 buts marqués.

7 Les Horcruxes

Carte à cacher : glissée dans un livre (trouvée après le Quidditch).

À préparer : cache 5 petits objets noirs ; scotche sous chacun un morceau du « message des Horcruxes » (page annexe). Assemblé, il donne « 4 » et envoie vers la carte du Maraudeur, sur un lit.

8 La carte du Maraudeur

Carte à cacher : sur un lit (la carte du Maraudeur que tu as dessinée page 2).

À préparer : dessine le plan + une croix sur un meuble, et cache l'indice suivant sous ce meuble.

9 L'énigme du professeur

Carte à cacher : sous le meuble marqué d'une croix sur la carte du Maraudeur.

À préparer : place la récompense « 9 » au pied de l'escalier (ou près de la porte d'entrée), juste à côté du coffre. Réponse de l'énigme : l'escalier.

10 Le coffre de Dumbledore

Carte à cacher : au pied de l'escalier (ou près de la porte d'entrée).

À préparer : cadenas réglé sur 2-7-4-9. Dans le coffre : pièces en chocolat, chocogrenouilles, baguettes (bretzels ou pailles) et le diplôme (dernière page).

Et si on

faisait...

La carte du Maraudeur (à toi de jouer)

Sorcier façon Maraudeur : sur le parchemin, dessine un plan tout simple de ta maison (les pièces, quelques meubles) puis trace une croix sur le meuble où tu caches l'indice suivant. Découpe la carte le long du cadre : elle devient l'indice « carte du Maraudeur », à poser sur un lit.





LA MISSION • N° 1

La lettre de Poudlard

L'école de sorcellerie t'ouvre ses portes : une chouette vient de déposer une lettre à ton nom sur le pas de la maison.

Cher apprenti, chère apprentie sorcière : Poudlard t'a choisi !

Le professeur Dumbledore a besoin de toi. Un trésor précieux dort dans son coffre, scellé par un sortilège à quatre chiffres.

Traverse les épreuves de l'école, gagne les quatre chiffres, et le coffre s'ouvrira.

Lève ta baguette, ferme les yeux, et prononce d'une voix claire : Alohomora !

Ta toute première épreuve t'attend près de la porte d'entrée, là où l'on pose les clés.





RÉPARTITION • N° 2

Le Choixpeau magique

Dans le grand hall, le vieux Choixpeau râpé s'impatiente sur son tabouret : il n'attend que toi pour t'envoyer dans ta maison.

Avant tout, le Choixpeau doit décider de ta maison.

Trois chapeaux sont posés là : sous l'un se cache ton blason. Soulève-les pour le découvrir.

Puis rejoins ta salle commune : Gryffondor → le canapé, Serdaigle → la bibliothèque,

Poufsouffle → la cuisine, Serpentard → près de la plante verte.

Trouve ton blason, puis cours dans la salle commune de ta maison : ton indice t'y attend.





COURS DE POTIONS • N° 3

La potion du chaudron

L'air du cachot sent le soufre et la craie froide. Le professeur te fixe sans un mot : ta toute première potion a intérêt à être réussie.

Bienvenue au cachot du professeur le plus sévère de l'école.

Six fioles colorées sont alignées près du chaudron, mais une seule est la vraie potion.

Énigme du grimoire : « Choisis la couleur du courage, celle du feu et du blason de Gryffondor. »

Verse cette fiole dans le chaudron, recule d'un pas... et observe la magie opérer.

Un chiffre du code se gagne ici : note-le sur ton parchemin !

Ce que la potion fait apparaître te donnera un chiffre et te dira où aller ensuite.



Et si on

faisait...



SORTILÈGE INVERSÉ • N° 4

Le miroir magique

*Devant le grand miroir de l'école, une inscription tremblante apparaît
lentement... puis se retourne, comme ensorcelée.*

Un sortilège espiègle a écrit ce message à l'envers.

Seul un miroir peut en percer le secret :

(lis-moi dans un miroir)

REGARDE SOUS UN COUSSIN

Fais ce que dit le miroir : ton prochain indice s'y cache.



Et si on

faisait...



LE GRIMOIRE • N° 5

L'énigme des hiboux

Un vieux grimoire posé là s'ouvre tout seul dans un claquement de poussière, et ses pages jaunies te murmurent une devinette.

Le vieux grimoire de l'école s'ouvre tout seul et te pose une devinette :

« Les hiboux de Poudlard passent par moi pour livrer le courrier. Le jour, je laisse entrer la lumière ; la nuit, on me ferme. Qui suis-je ? »

Trouve la réponse, puis va voir à cet endroit précis de la maison.

Résous la devinette, puis rends-toi à l'endroit qu'elle désigne : ton indice t'y attend.



Et si on

faisait...



MATCH DE QUIDDITCH • N° 6

Le Quidditch

Le stade gronde, les gradins sont pleins, les Cognards sifflent : c'est ton tour d'entrer sur le terrain de Quidditch !

Enfourche ton balai : le Souafle est en jeu et tout Poudlard te regarde !

Envoie 3 balles (des chaussettes en boule) dans le panier des buts.

À ta troisième réussite, l'attrapeur t'apporte ta récompense.

Un chiffre du code se gagne ici : note-le sur ton parchemin !

Réussis tes 3 buts : ta récompense te donnera un chiffre et te dira où filer.



Et si on

faisait...



MAGIE NOIRE • N° 7

Les Horcruxes

Une ombre froide s'étire sur les murs. Un mage noir a dissimulé dans la maison cinq fragments de sa magie : à toi de les traquer.

Un mage noir a dispersé 5 Horcruxes dans la maison : 5 petits objets tout noirs.

Sous chacun, un fragment de parchemin est scotché. Retrouve les 5 et assemble les morceaux dans l'ordre (1 à 5).

Le message complet te révélera ta prochaine destination et un chiffre du code.

Un chiffre du code se gagne ici : note-le sur ton parchemin !

Réunis les 5 Horcruxes et lis leur message : il t'enverra vers la suite.





PLAN SECRET • N° 8

La carte du Maraudeur

Un parchemin corné attend sur le lit, l'air parfaitement ordinaire. On dirait pourtant qu'il ne demande qu'une formule pour livrer ses secrets.

Pose ta baguette sur le parchemin et murmure : « Je jure que je ne prépare que des bêtises. »

La carte du Maraudeur s'anime et dévoile ses passages secrets.

Une croix rouge scintille sur un meuble de ta maison...

Cours au meuble marqué de la croix, regarde dessous : ton indice t'y attend.





ÉNIGME DE ROGUE • N° 9

L'énigme du professeur

Une silhouette en longue cape noire surgit au détour du couloir : impossible de passer sans répondre à son énigme.

Le professeur le plus sévère surgit et te barre le chemin, un sourire en coin.

« Réponds, ou tu ne passeras pas : je monte mais ne descends jamais, j'ai des marches
mais pas de jambes. Qui suis-je ? »

Quand tu as trouvé, rends-toi au pied de la réponse.

Un chiffre du code se gagne ici : note-le sur ton parchemin !

Va au pied de la réponse de l'énigme : le dernier chiffre du code et le coffre t'y attendent.



Et si on

faisait...



LE TRÉSOR ! • N° 10

Le coffre de Dumbledore

Te voilà au bout de ton parcours d'apprenti. Le coffre du directeur brille faiblement dans la pénombre, scellé par sa magie.

Te voici devant le coffre du directeur, verrouillé par un cadenas magique à quatre roues.

Sors ton parchemin du code et compose tes quatre chiffres, dans l'ordre où tu les as gagnés.

Un déclic... le sortilège se brise, et le trésor des sorciers t'appartient !

★ BRAVO, GRAND SORCIER ★



Et si on

faisait...

Les blasons des maisons (à découper)

Découpe les quatre blasons. Le jour J, glisse-en UN seul sous l'un des trois chapeaux du Choixpeau : c'est la maison de l'enfant, et donc la pièce où tu caches l'indice suivant (vois la carte n° 2). Les autres, tu peux les garder en déco.



Et si on

faisait...

À préparer : le code et les Horcruxes

Le parchemin du code secret (pour l'enfant)

Écris chaque chiffre magique dès que tu le trouves. À la fin, compose les 4 chiffres dans l'ordre sur le cadenas du coffre.



1er chiffre



2e chiffre



3e chiffre



4e chiffre

Le message des Horcruxes (à couper en 5)

Coupe la bande le long des pointillés et scotche un morceau sous chacun des 5 objets noirs. Une fois les 5 Horcruxes réunis et remis dans l'ordre, l'enfant lit le message complet.

1. VA VOIR	2. LA CARTE	3. DU MARAUDEUR	4. SUR TON LIT	5. (3e chiffre : 4)
---------------	----------------	--------------------	-------------------	------------------------

Et si on

faisait...

Diplôme de Sorcier

a réussi toutes les épreuves de l'école de sorcellerie

décerné à

(écris ton nom d'apprenti sorcier)

